

© 2001 Acclaim Entertainment, Inc.

FUR FIGHTERS



Acclaim

SOMMAIRE



CHARGEMENT	2
INTRODUCTION	4
COMMENCER UNE PARTIE	5
BIOGRAPHIES	9
QUE L'AVENTURE COMMENCE !	15
ARMES	24
FLUFFMATCH	26
TRUCS & ASTUCES	27

TRUCS & ASTUCES

CHARGEMENT

1. Insère ton exemplaire de "Fur Fighters" dans la console Dreamcast.

2. Connecte la manette Dreamcast au port de commande A.

Remarque : Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter dans "Fur Fighters". N'oublie pas de connecter la manette au tout autre périphérique dans le port de commande correspondant avant d'allumer la console Dreamcast.

3. Allume la console Dreamcast.

4. Veux-tu insérer votre VM dans la Manette A, Fais-le si vous souhaitez charger ou sauvegarder vos données. Chaque partie sauvegardée requiert 51 blocs de mémoire libre. Si tu ne possèdes pas de VM ou si tu ne disposes pas de suffisamment de blocs de mémoire, un message d'information s'affiche mais tu peux toutefois continuer à jouer.

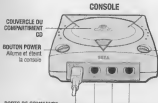
Lorsqu'un fichier est en cours de sauvegarde, il ne faut jamais éteindre la console Dreamcast, ni retirer un VM ou une manette.

*Pour jouer avec deux ou trois amis, tu dois te procurer des manettes supplémentaires (vendues séparément).

Pour revenir à l'écran-titre à tout moment du jeu, appuie et maintiens enfoncés simultanément les **BOUTONS A, B, X, Y** et **START**. Le programme de la console Dreamcast réinitialise le jeu et l'écran-titre s'affiche. L'utilisation de manettes non compatibles est déconseillée.

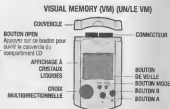
*Pour jouer à plusieurs, vous devez acquérir des manettes supplémentaires vendues séparément.

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton **Open** pour ouvrir le couvercle de compartiment CD. Le menu principal Dreamcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages (l'horloge dans l'angle inférieur droit de l'écran). La première option de l'écran suit concerne la sélection de la langue. Appuyez sur le bouton **A** pour modifier la langue utilisée. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.



Ces ports servent à connecter des manettes et d'autres périphériques de commande. De gauche à droite se trouvent les ports de commande A, B, C et D. Ils servent à connecter respectivement les manettes pour les joueurs 1 à 4.

NOTE : les ports de commande sont parfois appelés simplement ports



Lorsque tu es en cours de partie de jeu et tu échanges des données entre deux VM, tu ne dois pas déconnecter ton VM. Sache également que lorsque deux VM sont interconnectés durant une longue période cela diminue de manière considérable leur durée de vie.



Né touchez jamais le stick analogique ni les leviers analogiques G ou D lorsque le symbole de contact (Disconn.) C'est chaque de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'installation de la manette.



Si le bouton touch est touché après le jeu, il est possible qu'il se mette à vibrer. Il y a une vibration car c'est un effet de sonnerie. Si le bouton touch est touché pendant le jeu, il y a une vibration car c'est un effet de sonnerie.

INTRODUCTION



Il était une fois les Fur Fighters, une escouade hautement entraînée de l'élite des forces guerrières animales du CLAW, qui furent chargés d'une mission capitale : empêcher le diabolique Général Vigga de dominer le monde. Le Bien conquiert le Mal et Vigga se retrouva derrière les barreaux. Ne craignant plus les représailles de leur éternel ennemi, les Fur Fighters s'installèrent avec leur famille dans un charmant petit village en bord de mer. Mais le Général Vigga était bien décidé à se venger et, depuis sa cellule, projetait déjà de reprendre le contrôle du monde avec cette fois, l'appui et les puissantes ressources produites par les industries Vigga. Pour éviter la riposte des Fur Fighters, Vigga et son armée d'ours-soldats kidnappèrent les membres de leurs familles ! Mais ce plan machiavélique était sans compter sur la persévérance et la rapidité des Fur Fighters et surtout leurs compétences à manier les armes...

Nos six valeureux soldats pelucheux, Rufus, Juliette, Bungalaw, Rico, Chang et Tweek, doivent allier leurs forces, leurs compétences particulières ainsi que leur dispositif de téléportation pour retrouver les membres de leurs familles et vaincre une bonne fois pour toute l'infâme Général Vigga !

COMMENCER UNE PARTIE

MENUS

Dans les menus, utilise le stick analogique ou les boutons de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour naviguer entre les différentes options qui te sont proposées. Appuie sur le **BOUTON A** pour confirmer tes choix et sur le **BOUTON B** pour revenir à l'écran précédent.



OPTIONS

Avant de te lancer dans la folle aventure du monde merveilleux des Fur Fighters, tu as la possibilité de régler les options suivantes :

AFFICHAGE

Plein Écran Actif (ON) cette option pour jouer en mode plein écran. Désactive (OFF) cette option pour accéder à une vue normale. Le Plein Écran n'est pas disponible dans le mode 3/4 joueurs (Fullmatch).

Réglage de l'Écran Cette option te permet de régler l'écran d'affichage de Fur Fighters par rapport à ton téléviseur.

Mano Triche Utilise tous les codes de triche que tu es obtenu au cours de tes différentes parties !

Internet Visite le site web Fur Fighters. Tu dois d'abord t'inscrire avec Dream Passport pour avoir accès à Internet.

SON

Haut-parleurs Tu as le choix entre une sortie audio Stereo ou Mono.

Volume des Effets Sonores Ajuste ou désactive le volume des effets sonores du jeu à l'aide de la règlette.

Volume de la Musique Ajuste ou désactive le volume de la musique de jeu à l'aide de la règlette.

MANETTE

1-4 Joueurs Cette option te permet de choisir la manette dont tu désires modifier la configuration.

Vibrations Active (ON) ou non (OFF) ton Vibration Pack.

Configuration Choisis l'une des configurations de manette suivantes :

REMARQUE : La configuration 1 est la configuration par défaut de Fur Fighters.

CONFIGURATION 1



Ne touche jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque tu allumes ta console Dreamcast. Tu risques de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

CONFIGURATION 2



CONFIGURATION 3



Ne touchez jamais ce stick analogique ni ses leviers analogiques G ou D lorsque le jeu est en cours de lecture. Si vous ne souhaitez pas effectuer de modifications, vous pouvez également choisir de ne pas effectuer de modifications.

CONFIGURATION 4



FLUFFMATCH

Affronte tes amis dans d'époustouflantes arènes de combat en mode multijoueur !

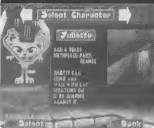
CHARGER UNE PARTIE

Cette option te permet de charger une partie de Fur Fighters précédemment sauvegardée. Pour cela, sélectionne son emplacement sur ton VM et appuie sur le **BOUTON A**.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Sélectionne un personnage pour commencer ton aventure puis rends-toi au Village. Choisis alors un quartier de départ et aiguisé tes compétences au moulin d'entraînement.

SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE



Déplace ton curseur sur le personnage de ton choix et appuie sur le **BOUTON A**. Chaque Fur Fighter possède des compétences particulières qui lui permettent d'accéder à des endroits dans lesquels les autres ne peuvent se rendre.

REMARQUE : Lorsque tu commences une partie, tu incarnes le personnage que tu viens de sélectionner. Cependant, comme chaque Fur Fighter est doté de ses propres caractéristiques, tu seras amené à changer de personnages plusieurs fois au cours de ta partie afin d'explorer l'ensemble des différentes régions.

BIOGRAPHIES

RUFUS

Se rebelle d'instinct, dévot des 747 victorieux, est d'une extrême fiabilité. Travaillera dans les garnisons sensibles des côtes de Glasgow, il désire de s'occuper dans l'après-midi pour faire les garnisons déclassées et les combats de rue incessants. Sa glorieuse carrière militaire fut souvent récompensée par de nombreuses médailles mais Rufus refuse toute promotion. Il est le plus expérimenté de la bande des 747 victorieux. Il est considéré comme le meilleur tirailleur au monde. Il est très dévoué à servir sa famille dans un ultime affrontement.

ESPÈCE: HOMME

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE:

CRASH DES GALERIES SOUTERRAINES

CHANG

Chang naqut au sein d'une famille aisé de Chien royal et grandit à la lumière des villes du sud en pleine croissance. Lorsque la guerre éclate, il horrifie ses famille en leur annonçant qu'il s'engageait comme fantassin. Sa connaissance quasi encyclopédique des sciences, son sens de la stratégie ainsi que son agilité et sa race naturelle éblouit silencieusement les palanquetaires avec des Fur Fighters.

ESPÈCE: FANTOM

COMPÉTENCE: MANÈGE D'ARMES, SE FAUFILE
DANS LE PLUS PETIT DES TROUS

JULIETTE

Impatiente et active, Juliette est une grande guerrière. Capricieuse, espiègle, égoïste présente la flécherie tendue de n'écouter personne, mais sont les traits de caractère qui la décrivent le mieux : la susceptibilité l'incite parfois à mener la bataille en solitaire, mais quelques mots bien trouvés suffisent en général à la remettre dans le droit chemin.

EMERSON LEWIS

COMPLAINT, DATE, TELEPHONE, ESCALADE
DES DISTANCES DES FILMS AMERICAINS

RICO

Ricco dans la grande communauté polaire d'Adélie du Sud, ce pingouin idéaliste a toujours rêvé sa vie serait celle qui consistait principalement à pêcher et à éviter les orques. Il partit donc en quête d'aventure et tombe par hasard sur la bande des Fur Fighters qui lui permit d'acquiescer ses talents. Rico est cependant un peu trop sûr de lui et a une fâcheuse tendance à rêvasser au cours de la journée. Il n'a rien de héros qu'il pense être. Mais son rêve est plus, dans l'eau, il est imbattable !



ESPÈCE: PINGOUIN COMÉDIENNE

PARTICULIÈRE: NAGE SOUS L'EAU

BUNGALOW

Bungalow est un kangourou adulte et aussi le meilleur ami de Rufus, le chien. Malgré sa force impressionnante, ce grand macropode n'a vraiment rien d'un carrossé ! Il préfère en effet qu'on lui dise ce qu'il doit faire, en particulier quand les autres émeutes de Rufus ou de sa distraite femme.



ESPECE : KANGOUROU

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE

SAUTE TRÈS HAUT

13

TWEEK

TwEEK a moins d'un jour. C'était le dernier des œufs de sa mère à éclore et il n'a pu profiter d'elle et de ses jumoux que quelques minutes avant que l'horrible Général Wiggo ne les fasse prisonniers. Bien qu'il soit le plus gros et aussi le plus lent de ses frères et sœurs, il a vite pris conscience de la nécessité de se battre pour les retrouver. Pateud mais nerveux, il trouve ce nouveau monde effrayant et fascinant à la fois. En outre, il possède un savoir inné du maniement des armes à feu et les autres Fur Fighters sont bien décidés à le prendre sous leurs ailes !

ESPECE: DRAGON

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE:

EFFECTUE DE BEAUX VOIS D'ARRIÈRE

CHANGER DE PERSONNAGES

Pour changer de personnages, tu dois trouver l'un des nombreux points de téléportation du niveau. Ce sont des sphères vertes présentant le portrait du personnage qu'elles te permettront d'incarner. Si ce n'est pas celui que tu cherches, il ne te reste plus qu'à trouver un autre point de téléportation !



QUE L'AVENTURE COMMENCE !

Ton audacieuse mission qui consiste à vaincre le Général Viggo te fera découvrir d'étranges mondes et d'encore plus étranges ennemis. - Il faut donc garder ton sang froid ! N'oublie pas que pour terminer ce jeu, tu dois en avoir dans les muscles et dans la tête. Mais pas de panique, tu n'es pas seul, loin de là. Le Général Bristol et le Sergent Sternbauer t'accompagneront à la manière en forme et te tiendront au courant de la situation. Avant de commencer ton aventure, n'oublie pas de rendre visite au Sergent Sternbauer, le célèbre instructeur des Fur Fighters, au moulin d'entraînement, situé dans le Village.



Il t'enseignera tout ce dont tu as besoin et même comment mener une armée (y compris une armée d'ours !). Une fois que ton entraînement est terminé et que tu as bien exerciné le Village, rends-toi directement à la station de métro en direction de New Quack City. Arrivés à la statue du Général Bristol, qui, avant de passer de vie à trépas, a mené victorieusement les Fur Fighters dans une guerre contre les Chots, il te donnera de précieux conseils pour bien commencer ta folle aventure !

CENTRES

Tu peux entrer dans l'un des six centres thématiques du jeu en empruntant un chemin depuis le Village. Chaque centre comprend les entrées pour les différents niveaux et les arènes de combat où t'attendent le boss. Lorsque tu as terminé le niveau d'entraînement ou lorsque tu as vaincu un boss, tu gagnes l'accès au centre suivant.

LE VILLAGE



Ton aventure commence au Village, sorte de base depuis laquelle tu peux te diriger vers les autres centres. Chaque Fur Fighter habite une maison du Village. C'est là que nos héros doivent ramener les membres de leurs familles au fur et à mesure qu'ils les libèrent. Lorsque tu as héroïquement sauvé plusieurs enfants d'une même famille, rends-toi dans leur maison au Village : ils t'autoriseront à t'amuser avec tous leurs jouets. Mais avant de commencer cette palpitante aventure, n'oublie pas d'aller t'entraîner un peu au moulin d'entraînement !

NEW QUACK CITY



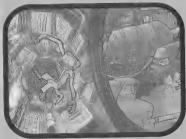
Prenez le métro du Village en direction de New Quack City. Cette métropole étincelante de prospérité est en fait une ville urbaine. Ses lignes aux glaciers et ses vacarmes intemporel contrôlent grandement avec la tranquillité de son Village.

BEAVER DAM



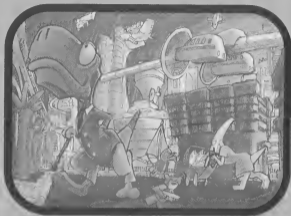
Cette gigantesque construction est le fruit du dur labeur d'ingénieurs castors. Bien qu'ils soient célèbres pour leurs étonnantes constructions, ces mammifères semi-aquatiques sont horriblement timides et ont un hérisson à la place du portefeuille !

CAPE CANARDO



General Viggo veut non seulement contrôler la terre, mais aussi l'espace ! Il serait déjà maître de la galaxie si les canards botaient à la tête de Cape Canardo n'étant pas si imprévisibles !

DINOTOPOLIS



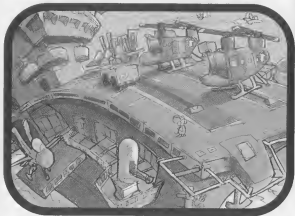
La civilisation des dinosaures de classe moyenne était encore, jusqu'à il y a très peu de temps, totalement inconnue. Mais le Général Viggo passe désormais tout son temps libre à espionner la vie de ces créatures préhistoriques, espérant ainsi découvrir le secret de leur style de vie et de leur technologie si développés.

ANATAT TATANATAT



Cela lui est allé facile qu'au cœur de la jungle, le Royaume d'Anatat tatanatat privait de possibilité. Mais depuis qu'il a découvert le mystérieux rituel de ce peuple, le Général Viggo est persuadé qu'il parviendra de chez eux à ouvrir un portail vers l'endroit où se rendent les marchands pour élever une armée d'ours-combats qui lui obéissent à la patte et à l'œil !

VIGGO A-GO-GO



Comme tout bon suzerain tout-puissant qui se respecte, Viggo possède son propre quartier général flottant. C'est à bord de cette impénétrable forteresse aérienne que les Fur Fighters doivent vaincre leur éternel ennemi dans un affrontement ultime !

PIÈCES

Les pièces d'or prisonnières dans tous les niveaux te permettent d'accéder aux autres niveaux d'un même centre. Si tu n'as pas rassemblées suffisamment pour pouvoir entrer dans le niveau suivant, il te faut retourner dans le niveau précédent à la recherche des pièces d'or que tu as oubliées. A la place des pièces d'or collectées précédemment, se trouvent désormais des pièces d'argent. N'hésite pas à les ramasser également : elles amélioreront ton état de santé.



LES VALEURS DE LA FAMILLE - BÉBÉS ET BOSS

Wiggo a enrôlé les membres des familles des Fur Fighters, et les a obligés à travailler pour sa cause maléfique. Tous les bébés se sont retrouvés piégés à travers les différents niveaux, et tu vas devoir les secourir pour les ramener sans et saufs au Village. Mais souviens-toi, les bébés ont été éduqués pour regagner leur maison ensemble avec le Fur Fighter qui leur est apparenté, aussi répète bien les points de téléportation pour endosser le bon personnage ! Tu auras besoin de secourir un certain nombre de bébés pour affronter le boss de chaque Centre.

Les Boss sont les compacts (ou dans le cas de Level 6, la mère) des Fur Fighters qui ont été génériquement transformés par le diabolique Général Wiggo. Chaque Fur Fighter doit vaincre son propre parent / conjoint pour briser le sortilège. Dès que tu libéreras l'un d'eux du sort monstrueux qui lui a été jeté, le Général Bristol te récompensera en te remettant un médium qui te permettra d'accéder à un autre Centre.

ARMES

Plus tu progresses dans le jeu, plus ton arsenal se diversifie. Tu commences la partie avec un pistolet et une arme de courte portée mais bientôt, tu posséderas des fusils, des lance-grenades, des lance-fusées, des armes à plasma et plein d'autres dispositifs de destruction....

Voici une liste non exhaustive des armes à ta disposition au cours de ton aventure :



Pistolet

C'est avec cette arme de base que tu débutes ton aventure.



Lance-grenades

Ces bombes rebondissantes te débarrasseront des ours les plus mal léchés !



Fusil

C'est une arme à feu de courte portée qui est idéale pour tirer sur des cibles proches.



Lance-fusées

Cette arme est particulièrement mortelle à courte portée à longue portée. Sa mise demande cependant une grande précision et une bonne vue !



Arme frigorifiante

Seuls les yeux gelés peuvent résister au froid glacial de cette arme destructive.



Explosifs à plasma

Des plâtres pulvérisés de haute intensité pour toute la famille !



Arme à Neutron

Cette arme à courte portée renferme une énergie nucléaire. Ce dispositif technique de haute technologie dispose totalement le joueur de vos ennemis.



FLUFFMATCH

Ce combat en tête à tête te permet de désarçonner un de tes amis Fur Fighter ! Sélectionne l'un des six niveaux d'arènes de combat, choisis un combattant Fur Fighter pour toi et ton adversaire et montre de quoi tu es capable !

Tu peux régler la durée du Fluffmatch et le nombre de rounds. L'écran de résultats affiche ton score dès que le temps imparti est écoulé ou le nombre de rounds est terminé. Quant à l'option Infinité (rounds et durées illimités), elle te permet de jouer... à l'infini ! Dans ce mode, tu peux choisir de jouer à la 1^{re} personne et dissimuler d'importantes informations se trouvant généralement à l'écran (comme l'arme que tu utilises) sur ton VM. Si tu n'as pas inséré de VM, l'option n'est pas disponible.

TRUCS & ASTUCES

- Rappelle-toi, les pièces te donne de la vie. Prends à les ramasser stratégiquement
- Explore les niveaux étage par étage. Essaie tout ce qui te vient à l'esprit. Tu te rendras compte que tu peux bouger et ramasser des objets auxquels tu ne t'attendais pas.
- Trouve un point de téléportation après avoir terminé un puzzle difficile afin de sauvegarder ta progression.
- Il est préférable de gagner les superbes prix du Carnaval que de les acheter. Alors, garde ton argent ou les de le jeter par les fenêtres.

Tactiques de combat, Munitions et Ennemis

- Ne gâche pas les munitions.
- Pour des tirs à longue portée, le pistolet est plus efficace que la mitrailleuse.
- Tourne tout ou tout de ton ennemi pour lui faire perdre les pédales.
- De temps en temps, tu peux faire en sorte que tes ennemis se tirent dessus. Ils s'attaquent entre eux et s'éliminent.
- Les Fer Fighters donnent l'impression d'être affectueux et migrants mais en fait ils sont assez coraciens. En effet, amener des animaux est une très mauvaise idée. Ne laisse pas des armes à portée de patte des animaux !
- Certains ennemis ne t'attaqueront pas sauf si tu les attaques en premier. Alors essaye de les combattre un par un.
- Les attaques ennemies à bout portant crites plus de dommages. Les tirs en pleine tête sont encore plus terribles !
- Ton arme ne te sert pas seulement à éliminer les ennemis, c'est souvent la seule façon de résoudre les énigmes.